

Evolution de la campagne

Empire

Ô-Kachiko a accouché d'une petite fille qu'elle nomme Yakusoku, ce qui veut dire Promesse. Elle est souillée et on débat sur la nature de son père : Hantei 39 ou Fu Leng ?

Crabe

Le clan du crabe doit gérer un nombre de bushis souillés considérable. Devenu méfiant envers la famille Kuni et envers les pratiques habituelles comme l'école des Damnés, le clan vide ses stocks de pétales de jade en attendant de trouver une solution au plus vite.

Dragon

Sans Togashi pour les diriger, les partisans de Yatsu et de Hitomi s'opposent fermement.

Grue

L'ancien Champion Doji Hoturi mène désormais les forces de la garde noire, un nouvel affront fait à la réputation de l'héritier du clan. Doji Kuwanan a bien du mal à se faire une place et on se pose déjà la question d'un autre héritier.

Licorne

Le clan représente aujourd'hui la plus grande puissance de l'Empire. Sa puissance militaire n'est plus à prouver et c'est vu fortement renforcée. Sa puissance politique découle directement des exploits de sa cavalerie. Mais Kachiko reste distante face au clan qui pourrait aussi devenir la plus grande menace pour l'Empire.

Lion

Le clan poursuit ses débats sur sa philosophie tandis que certains contestent même l'existence du clan sans famille héritière d'un Kami. Et les sodan sont incapables d'obtenir les conseils des ancêtres.

Phénix

Shiba se félicite du retour de sa sœur. Il n'ose s'afficher aussi puisqu'il a promis de défendre la famille Isawa plutôt que de diriger.

Outremonde

Militairement devenu impuissant dans l'Empire, le nombre d'âmes damnées restent un atout. Fu Leng est trop faible pour l'instant mais il reste un espoir de les contrôler.

Le Kolat



Lorsque Shinsei choisit des mortels pour vaincre le Sombre Kami, une philosophie naquit dans l'Empire : celle que le temps des Kamis était révolu et que le temps des mortels était venu. Cette philosophie s'incarna dans un groupe de personnes très influentes voulant se soustraire à l'influence des lignées des Kamis, en particulier celle de Hantei : c'est le Kolat. Cette philosophie vient des Terres brûlées où les peuples doivent lutter contre d'autres entités qui se font passer pour des dieux.

Le Kolat agit dans l'ombre et attend patiemment son heure, influençant l'histoire comme une partie de go.

Prologue

Cet hiver, en raison de l'immense essor récent du clan de la Licorne, l'Impératrice Ô-Kachiko se rend à la cour de Kyuden Ide. Le clan de la Licorne est fier de montrer sa cavalerie Moto, forte des renforts venus de l'ouest. Toutefois, l'absence du Champion du clan, Shinjo Yokatsu, anime les rumeurs. C'est alors que la Ki-Rin arrive en galopant dans les cieux.

« J'ai parcouru le cœur et l'esprit de chacun des mortels de l'Empire pour soigner la consommation, mais j'y ai découvert un mal tout aussi terrible. Tandis que nous, enfants de la Déesse Soleil, avons œuvré pour la fondation d'un Empire, une organisation a profité de notre absence pour œuvrer à sa destruction. Cette organisation se fait appeler le Kolat. Elle a infiltré tous les clans au plus haut

niveau. Je rends justice au sein de mon propre clan en vous présentant la tête de l'un des maîtres du Kolat, Shinjo Yokatsu. ».

La Ki-Rin crache alors la tête du Champion de son clan. « A vous de purifier vos clans si vous ne voulez pas que la Déesse Amaterasu vous abandonne ! ».

Objectifs de la quête divine :

Budget d'Adversité : nombre de héros (3) x nombre d'objectifs (4) x 5 = 60 points.

1. Le tournoi = 12
 - Le Kemari : 0
 - Le tir à l'arc : 2
 - La fauconnerie : 0
 - Les duels : 6
 - Le dernier hommage : 4
2. La procession = 30
 - Les brigands : 30
3. La tribu gobeline = 12
 - Atteindre la tribu : 3
 - Bien se tenir : 3
 - Se faire passer pour un invité : 0
 - Bouger la pierre : 6
4. Défaire Koku = 6
 - Participer aux discussions : 0
 - Résister au chantage : 1
 - Démasquer Koku : 5

Quête à 60 points d'Adversité.

1. Le tournoi

Les Héros rentrent dans leur clan. Ils apprennent avec surprise l'organisation d'un tournoi visant à proposer le candidat du clan pour le tournoi d'Emeraude alors que l'Impératrice n'a toujours pas annoncé qu'elle allait organiser le tournoi d'Emeraude. En réalité, c'est le souhait de Kakita Toshimoko qui vient d'être révélé sur son testament avec sa mort. Ce maître illustre voit son souhait exhaussé pour tout ce qu'il a accompli.

Le tournoi du clan a lieu pendant les funérailles de Toshimoko. Son corps repose sur une stèle, parfaitement conservé grâce aux invocations de sa nièce Doji Shizue.

La journée commence par une partie de Kemari pour amuser les convives déjà présents.

- **La partie de Kemari** : épreuve d'obstacle d'Athlétisme 2d6.

Pour que les invités puissent discuter en toute tranquillité, la journée se poursuit avec le concours de tir à l'arc.

- **Le concours de tir à l'arc** : épreuve d'obstacle de Tir 2d8.

La journée rend aussi hommage au loisir préféré de Kakita Toshimoko, la fauconnerie.

- **La fauconnerie** : épreuve d'obstacle d'Air 2d6.

Mais l'épreuve reine de la journée est bien entendu le tournoi de duel, celui qui désignera le représentant du clan de la Grue au prochain tournoi d'Emeraude.

- **Le tournoi de duel** : épreuve d'obstacle de Iaijutsu 2d12.

A la fin du tournoi, Doji Shizue fait déposer le corps de Toshimoko dans un cercueil ouvert et le vainqueur du tournoi a l'honneur de mettre le feu au bucher. Chacun lui rend alors un dernier hommage.

- **Rendre un dernier hommage** : épreuve d'obstacle d'Arts 2d10.

Une fois les flammes éteintes, Doji Shizue dépose les armes de Toshimoko dans le cercueil et scelle le cercueil avec un couvercle. Elle informe les Héros que Kakita Toshimoko les a nommé pour escorter son cercueil jusqu'au monastère où repose les cendres de sa sœur Doji Teinko, l'épouse de l'ancien Champion Doji Satsume.

2. La procession

Sur la route qui mène dans les montagnes sud, un groupe de brigands attaquera les Héros.

• **Vaincre les brigands** : conflit

Extérieur, dégagé, éclairé = Distance 4

Si les brigands sont capturés, ils diront avoir attaqué le groupe pour voler l'arme de Toshimoko.

Brigands (hommes)		
ANNEAUX	HABILITÉS	NOM
1d6	1d6	1d6
PHYSIQUE	COMBAT	ADVERSITÉ
1d6	1d8	3 + 19
ARMES	Hankyu (Tir 1-2) 1d6+1 Yari (Hast 0) : 1d8/1d6	
FOUYOIES		

Arrivés au monastère, un ancien agent du Kolat nommé désormais Maku (anciennement Yasuki Taka) les accueillera et fera ouvrir le cercueil. Kakita Toshimoko est vivant, protégé par un kami de l'air enfermé avec lui par Shizue.

Ces deux hommes veulent agir contre le Kolat mais estiment plus efficace de le faire une fois disparu de la circulation.

Chef des brigands		
FEU	AIR	TYPE
1d6	1d6	homme
EAU	TERRE	NOM
1d6	1d6	1d6
ELOQUENCE	ARTS	ADVERSITÉ
1d6	1d6	8
SAVOIR	SOINS	VIDE
1d6	1d6	6
ATHLÉTISME	IAIJUTSU	KARMA
1d8	1d4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
JIUJUTSU	TACTIQUE	BLESSURES
1d6	1d6	-1 au prochain jet
TIR	GARDE	-1 à tous les jets
1d8	1d8	-2 à tous les jets
MÉLÉE	HAST	ARMURE
1d4	1d8	1d8
ARMES	Hankyu (Tir 1-2) 1d6+1 Yari (Hast 0) : 1d8/1d6	
AVANTAGES		
FOUYOIES	Défense : +1d8	

3. La tribu gobeline des Morziloeil

Maku les informe que le Kolat utilise une sorte de diamant appelé « Larme de l'Oni » pour communiquer avec ses agents. Un goblin a sauvé la vie de Hida Kisada en démasquant un agent durant la guerre des clans. L'agent fut tué mais personne ne fit mention du diamant. Maku est sûr que le goblin a gardé l'objet comme trophée. Ce goblin fut fait samouraï et eut le droit de vivre dans les montagnes du clan du Crabe pour avoir sauvé la vie du Champion du clan. C'est grâce à la Larme de l'Oni que les Héros pourront démasquer « Koku », l'un des 10 maîtres du Kolat qui détourne l'argent du clan de la Grue pour le Kolat.

Maku donne des informations suffisantes pour trouver la tribu gobeline mais Kisada leur a attribué un territoire loin de tout et difficile d'accès.

• **Atteindre le territoire goblin** : épreuve d'obstacle périlleux d'Athlétisme 2d8.

Un groupe d'éclaireurs gobelins arrêtera les Héros et les fera venir dans leur grotte. Leur chef, Kapukksu, porte un katana du Crabe. Il racontera que maintenant qu'il est samouraï, sa tribu doit protéger les Terres du Clan des intrus mais il est aussi de son devoir d'accueillir les invités. Bon, évidemment, question étiquette, il n'est pas vraiment au point mais il a l'avantage d'être assez stupide pour croire les invités.

• **Bien se tenir** : épreuve d'obstacle déshonorante d'Eloquence 2d8.

• **Se faire passer pour un invité** : épreuve simple de Tactique 2d6.

Quand les Héros lui demanderont le diamant, il leur racontera comment il l'a gagné. Il montrera une pierre dehors de la même taille, c'est pour ça qu'ils se sont installés ici. Il fera appeler à toute sa tribu pour pousser de quelques centimètres la pierre. Si les Héros font mieux, ils auront le diamant.

En fait, il est parfaitement impossible de pousser cette pierre mais les kamis de la montagne n'ont qu'un tout petit mouvement à faire pour qu'elle dévale la pente.

• **Faire appel aux kamis de la montagne** : épreuve simple de Terre 2d12.

En cas d'échec, la quête s'arrête ici.

En cas de succès, les Héros repartiront avec une « Larme de l'Oni ». Dès lors, Koku verra tout et entendra tout ce qui les entoure. Toutefois, il mettra un peu de temps à reprendre contact avec cette Larme qu'il croit perdue aux mains des gobelins. Il est donc préférable de laisser la quête en suspens et de jouer les autres quêtes en attendant.

4. Défaire Koku

Une voix d'homme se manifeste à travers le diamant.

« Vos actions prouvent que vous agissez pour le bien de l'Empire. Je désire la même chose que vous. Rendez-vous à la cour de Kyuden Doji où nos intérêts convergent. »

• **Mémoriser la voix** : épreuve simple d'Eau 2d6.

Une réussite offrira l'Avantage « Identifier la voix du maître Kolat ».

La cour réunit les plus hauts dignitaires du clan de la Grue. Nul doute que Koku est parmi eux. Les discussions tournent autour des sujets d'actualité, aussi frivoles que graves :

L'ancien daimyo et champion du clan règne désormais sur la garde noire en Outremonde. Il n'est plus possible de laisser cette abomination salir le nom Doji. Mais faut-il le sauver ou le détruire ?

• **Connaitre un moyen de soigner ou de détruire Hoturi** : épreuve simple de Soins 2d6.

Résultat :

L'Impératrice Ô-Kachiko a enfin croisé Kitsune Ameiko. Mais laquelle est la plus belle ? Le problème, c'est que l'une des participantes à cette discussion est fort jolie et semble faire du charme aux Héros.

• **Résister à la séduction** : épreuve simple de Feu 2d6.

En cas d'échec, le Héros ne participera plus à la discussion pour ne pas offenser Doji Minue. Elle s'éloignera avec eux dans le jardin. Durant leur escapade, elle les empoisonnera avec un parfum très subtil avant de s'éclipser.

• **Résister au poison** : épreuve simple de Terre 1d6/1d8.

En cas d'échec, Minue verra que le poison est actif. Elle négociera le remède contre un vote en faveur de la déchéance du clan du Lion. Si les Héros ne veulent pas céder au chantage, ils devront réussir une épreuve de Soins ou cocher une case de Karma.

• **Mettre en valeur la beauté de sa favorite** : épreuve simple d'Arts 2d6.

Résultat :

La nomination de Kitsune Ameiko est la preuve de l'importance des lignages avec les kamis en cette période où 2 enfants d'Amaterasu sont réapparus. Or la famille Akodo a été dissoute dans le clan du Lion. Ce clan mérite-t-il encore d'être un clan majeur ?

• **Décider de l'action du clan auprès de l'Impératrice** : épreuve simple de Tactique 2d6.

Résultat :

L'Impératrice Ô-Kachiko a accouché d'une petite fille touchée par la Souillure. Mais qui est son père ? Hantei 39 ou Fu Leng ? Pas moyen de savoir alors autant s'en remettre aux Fortunes au cours d'une partie de kemari.

• **Déterminer le père de Yakusoku** : épreuve simple d'Athlétisme 2d6.

Résultat :

Doji Kuwanan est le daimyo et champion du clan mais il est le dernier fils de Doji Satsume et n'a ni héritier ni femme. Doit-on lui trouver un remplaçant ou une femme ?

• **Décider de l'avenir de Kuwanan** : épreuve simple d'Eloquence 2d6.

Résultat :

Le clan de la Grue a perdu son influence auprès du trône impérial. Doit-on proposer un époux à l'Impératrice ou soutenir un de ses opposants contre une épouse de la Grue ?

• **Connaitre les intrigues de la famille impériale** : épreuve simple de Savoir 2d6.

Résultat :

Les terres de la Grue ont été dévastées par la guerre tandis que ses coffres se sont vidés. Faut-il investir pour relancer la production ou économiser pour remplir les caisses ?

• **Décider de l'économie du clan** : épreuve simple de Savoir 2d6.

Résultat :

Koku sera bien sûr présent à cette discussion.

• **Reconnaitre Koku** : épreuve simple d'Eau 2d6.

Pour le stopper, les Héros pourront le tuer ou l'accuser.

• **Arrêter Koku** : épreuve simple déshonorante de Iaijutsu ou d'Eloquence 2d6.

Le problème, c'est que Koku est un maître dans l'art de la manipulation. Et si les Héros s'étaient laissé abuser ?

• **Ne pas tomber dans le piège du Kolat** : épreuve simple de Feu 2d10.

En cas d'échec, les Héros auront un doute sur la véritable identité de celui qu'ils ont désigné comme étant le maître Kolat.

Epilogue

Si les Héros réussissent :

Nul doute que le Kolat possède encore des agents sur les terres de la Licorne mais il lui faudra longtemps pour oser tenter d'en corrompre les dirigeants. De plus, le coup porté touche aussi les finances du groupe. Et par les temps qui courent, le clan de la Grue avait grand besoin de récupérer le gros de sa production.

1 case de Karma, 1 case de Vide, 4 pts de Gloire, Favor de Shinjo 1d12

Si les Héros échouent :

Le clan de la Grue connaît désormais son ennemi interne mais il connaît aussi son influence et sa capacité à toucher le clan en son cœur. De plus, la déesse Amaterasu va-t-elle abandonner le clan comme l'a annoncé la Ki-Rin ?

Faveur de Shinjo 1d12, 1 case de Karma, dé de Nom handicapé